

# Phantomas Tales #1: Marsport

Diseño y programa: **na\_th\_an**

Gráficos: **Kendroock**, **Anjuel** y **na\_th\_an**

Música 128K/CPC: **Anjuel** y **na\_th\_an**

Música 48K: **na\_th\_an**

SFX 128K/CPC: **WYZ**

SFX 48K: **na\_th\_an**

Portada: **Anjuel** & **na\_th\_an**

Powered by **PSG Player** by **WYZ**, **splib2** by **Alvin Albrecht** & **cpcrslib** by **Artaburu**

Uses **aPPack decompressor** by **dwedit**, adapted by **Utopian** & optimized by **Metalbrain**

Uses **Exomizer 2 decompressor for Z80** by **Metalbrain**

Special thanks to **Artaburu**, **WYZ** & **Augusto Ruiz**

Dedicado a Carolina Kendroock (Nacida el 10 de Marzo de 2009).



## Historia/Plot

Durante siglos, rumores han recorrido las galaxias sobre una *secreta civilización*, mítica y misteriosa que, afincada en las oscuras y peligrosas cavernas de **Marte**, se dedica a atesorar toneladas del oro cúbico más puro y valioso del Universo. Jamás nadie los ha visto, pero en pocos lugares encontrarás a un incrédulo que niegue su existencia. Simplemente "*están ahí*", pero "*no se dejan ver*".

**Phantomas** llevaba años tras la pista de la misteriosa civilización. Desde que decidió poner fin a la vida de pillaje para la cual fue diseñado tras rebelarse contra sus propias y más profundas raíces, sólo ansiaba construirse un remanso de paz donde descansar, lejos, en el planeta **Novgorod**, entre las montañas de basalto de **Ngailhadam** y los ríos de mercurio **Hyarespone** y **Mithralaigáhn**. Algo tan ambicioso sólo podría costearse con el oro cúbico de **Marte**. Sería la última misión de **Phantomas** antes de retirarse y tener su bien merecido descanso después de librar al **Universo** de los oscuros conspiradores de **Andrómeda**.

Casi por casualidad, **Phantomas** descubrió una comunicación interna mientras reconocía un terreno poco transitado de la superficie de **Marte**. Trazándola laboriosamente pudo encontrar su foco y descubrió, lleno de emoción, la ubicación de una de las minas de extracción de oro cúbico de la tan legendaria civilización desconocida.

*For centuries, rumours about a secret, mythical and mysterious civilization have travelled across the open wide space. Such civilization, inhabiting the dark and dangerous deepest caves from **Mars**, is dedicated to treasure tons of cubic gold, the finest and purest in the Universe. Nobody has ever seen them, but nobody will deny their existence. They simply "are", but you just "can't see them".*

For years, **Phantomas** has been tracing such mysterious civilization. Since he decided to give up his life of steal and robbery that he was designed for, after rebelling against his very own and deepest roots, he just wanted to build a place to live and rest forever, far away, on the planet **Novgorod**, between the basaltic mountains of **Ngailhadam** and the mercury rivers **Hyarespone** and **Mithralaigáhn**. Something that ambitious could only be taken care using the expensive cubic gold from **Mars**. It would be the last raid for **Phantomas**, before retiring to have his well-deserved rest after freeing the Universe from the dark conspirators from **Andromeda**.

Almost by chance, **Phantomas** discovered an intercommunication while he was searching a piece of terrain in the surface of **Mars**. Laboriously tracing such signal, he could find its origin and discover, full of joy, the whereabouts of one of the mines where the cubic gold was extracted by the legendary unknown civilization.



## El juego/The game

Controlarás a **Phantomas** que deberá **reunir 20 contenedores de oro cúbico** de las minas secretas de **Marte** y la planta de extracción química del mineral, evitando pozos de ácido, pinchos trituradores de rocas, robots de extracción y terribles mineros marcianos de la raza **Kahfre**.

Como de costumbre, **Phantomas** puede correr a izquierda y derecha y realizar dos tipos de salto: **Salto ALTO** y **salto LARGO**. De dominar el uso de ambos saltos depende el éxito de tu misión.

Además de los 20 contenedores de oro, encontraremos **recargas de energía**. Úsalas convenientemente: una vez consumidas *no* volverán a aparecer, y serán cada vez más necesarias, especialmente en las zonas más profundas de la planta de extracción química.

*You control **Phantomas**. Your goal is getting **20 cubic gold canisters** from the secret mines and the chemical mineral extraction plant. Avoid acid wells, rock triturators, extraction robots and some horrible miners from the **Kahfre** race.*

*As usual, **Phantomas** can run left or right and make two kinds of jumps: **HIGH jump** and **LONG jump**. You have to master the use of both to success.*

*Besides the 20 cubic gold ganisters, we'll find **battery power-ups**. Use them wisely, they will come in handy as you progress in the game!*

## Controles/Controls

En las versiones para **ZX Spectrum** puedes usar el **Joystick Kempston** o las siguientes teclas:

*In the ZX Spectrum versions you can use the **Kempston Joystick** or the keyboard:*

**O** IZQUIERDA/LEFT

**P** DERECHA/RIGHT

**Q** SALTO ALTO/HIGH JUMP

**A** SALTO LARGO/LONG JUMP

En la versión para **Amstrad CPC** se emplean los cursores izquierda y derecha para caminar, el cursor arriba para el SALTO ALTO y el cursor abajo para el SALTO LARGO.

*In the **Amstrad CPC** version, you move phantoms left and right with the arrow keys. Use the up arrow for a HIGH JUMP and the down arrow for a LONG JUMP.*



## FX Doble Versión/FX Double Version

Los usuarios de ZX Spectrum cuentan con dos versiones diferentes del juego: la versión principal, de 128K, incluye la banda sonora original y efectos de sonido AY y el comic de presentación. La versión de 48K contiene música y efectos de sonido beeper y un set diferente de gráficos.

*ZX Spectrum users have two different versions of this game with different features. 128K users will have AY music and SFX, and the intro comic. 48K users have a different set of graphics and beeper sound.*

# FX Cielo Rojo/FX Red Sky

Este juego quiere reivindicar el uso del color rojo para el fondo de los juegos de 8 bits. En realidad, este sencillo hecho es el que justifica haber hecho este juego. Queríamos hacer un juego con el fondo rojo, y lo hicimos. Así de sencillo.

*This game was coded for the only purpose of having a videogame with red background. Sure, we promise.*



## Instrucciones de carga/Loading instructions

### Amstrad CPC disco

1. Introducir el disco en la unidad.
2. Teclar `run=tape1` y pulsar ENTER. El juego se cargará automáticamente.

### Amstrad CPC cinta

1. Si tienes un Amstrad de disco, escribe `tape` y pulsa ENTER
2. Teclar `run` y pulsar ENTER. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente.

### ZX Spectrum 48/+

1. Escribe `LOAD ""` y pulsa ENTER.
2. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente.

### ZX Spectrum 128/+2/+2A/+2B/+3

1. Para cargar la versión de 128K, selecciona "Cargador" o "Loader" en el menú de inicio y pulsa ENTER. Pulsa play en el cassette y el juego se cargará automáticamente.
2. Para cargar la versión de 48K, selecciona "48 BASIC" en el menú de inicio, pulsa ENTER, y sigue las instrucciones para Spectrum 48/+.

### **Amstrad CPC disk**

1. Put the disk in the drive.
2. Type `run"tales1.y` hit ENTER. The game will load automatically.

### **Amstrad CPC tape**

1. If you are using a disk-based CPC, write |tape and press ENTER
2. type `run"` and hit ENTER. Press PLAY on tape and the game will load automatically.

### **ZX Spectrum 48/+**

1. Type `load ""` and press ENTER.
2. Press PLAY on tape and the game will load automatically.

### **ZX Spectrum 128/+2/+2A/+2B/+3**

1. To load the 128K version, select "Loader" in the menu and press ENTER. Press PLAY on tape and the game will load automatically.
2. To load the 48K version, select "48 BASIC" in the menu. press ENTER, and follow the instructions for ZX Spectrum 48+.